

ITT  
FAMILY  
GAMES

554-33 391

# Alien's Return



FOR ATARI\* VCS 2600

\*ATARI is a trademark  
of ATARI, Inc.

© ITT Family Games 1983  
ITT is not related to ATARI, Inc.

Spielanleitung

Instructions

Instructions

Istruzioni

Instrucciones

Instructies

# Alien's Return



**DEUTSCH.** Alien kommt von einem fremden Stern. Sein Raumschiff ist kaputt und muß wieder zusammengebaut werden, damit er nach Hause kann.

**FRANÇAIS.** Alien vient d'un autre astre. Son vaisseau spatial est endommagé et doit être reconstruit, pour qu'il puisse rentrer chez lui.

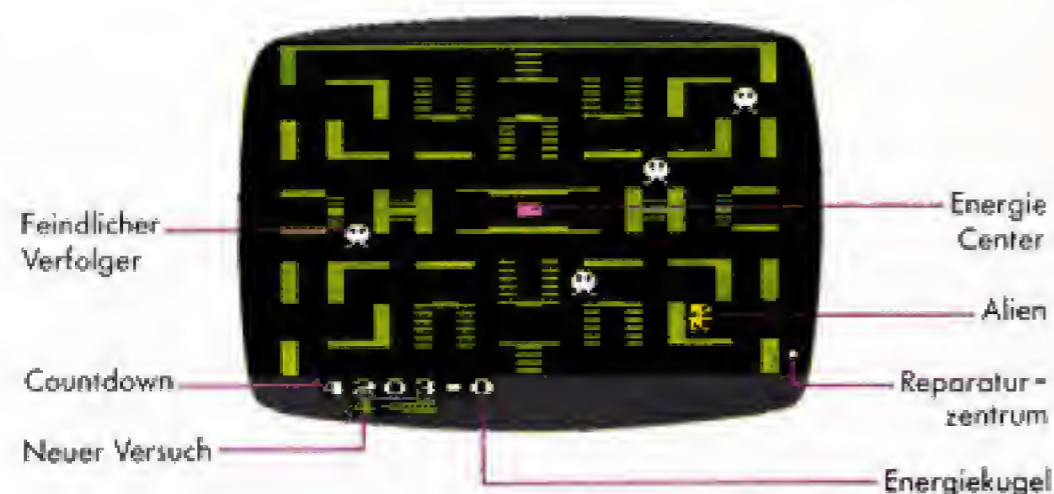
**ITALIANO.** Alien viene da un'altra stella. La sua nave spaziale è rotta e deve essere montata di nuovo, così può tornare a casa.

**ENGLISH.** Alien comes from a foreign planet. His space-ship is broken and he must put it back together in order to be able to return home.

**ESPAÑOL.** Alien viene de una estrella ignota. Su nave espacial está averiada y tiene que volver a ser montada para que pueda volver a casa.

**NEDERLANDS.** Alien kommt van een vreemde planeet. Zijn ruimteschip is kapot en moet weer in elkaar worden gezet, opdat hij naar huis kan.

ITT Family Games sind für die Benutzung im ATARI\* Video Computer System 2600 vorgesehen.  
 Schließen Sie Ihren ATARI vorschriftsmäßig an.  
 Überprüfen Sie vor allem, ob alle Kabelverbindungen fest eingesteckt sind.  
 Nach Einstecken der Kassette stellen Sie Ihren ATARI auf ON.  
 Mit der Taste Game Select stellen Sie das gewünschte Spiel ein.  
 Dann drücken Sie die Reset-Taste.  
 Halten Sie das Steuergerät so, daß der rote Knopf nach links oben auf den Bildschirm gerichtet ist.



## 4 verschiedene Spiele

Spiel 1: 5000 Sek. für einen Spieler  
 Spiel 2: 5000 Sek. für zwei Spieler  
 Spiel 3: 3000 Sek. für einen Spieler  
 Spiel 4: 3000 Sek. für zwei Spieler

1. Alien, ein Wesen vom anderen Stern, hat die Aufgabe, die vier Teile seiner Rakete zu finden, ins Reparaturzentrum zu tragen und in der richtigen Reihenfolge zusammenzusetzen, um nach Hause zurückkehren zu können. Drück' den roten Knopf, die Suche beginnt.
2. In acht verschiedenen Depots können die Teile der Rakete stecken. Genausogut können die feindlichen Verfolger von Alien in den Depots sitzen. Dann muß Alien sofort flüchten.
3. Alien kann sich in der Mitte des Labyrinths im Energie-Center mit neuer Kraft versorgen. Wenn die Anzeige neun Energiekugeln anzeigt, ist weitere Aufnahme zwecklos. Mit jeder Energiekugel kann Alien die feindlichen Verfolger für kurze Zeit stoppen. (Roten Knopf drücken!)
4. Alien darf sich nicht in die Felder der elektrischen Schwerkraft begeben. Dort ist er vorübergehend gelähmt.
5. Findet Alien in einem Depot einen Teil seiner Rakete, läuft er vor Freude blau an. Er bringt das gefundene Teil in das Reparaturzentrum (weißer Punkt) in einer der Ecken des Bildschirms. Nach Erreichen des Reparaturzentrums muß Du die rote Funktionstaste drücken.
6. Falls es nicht das richtige Teil ist, dann muß er es dahin zurückbringen, wo er es hergeholt hat. Erst wenn er das richtige Depot wiedergefunden hat, nimmt er wieder seine normale Farbe an.
7. So sehen die Raketenteile aus:
 

1.

2.

3.

4.
8. Wird Alien von den feindlichen Verfolgern gefangen, muß er von vorne beginnen. Insgesamt hat er vier Chancen, sein Raumschiff zusammenzubauen.

ITT Family Games are to be used with the ATARI® Video Computer System 2600.

Connect your ATARI according to the instructions.

Make sure all cable connections are firmly inserted.

Insert the cassette and turn the ATARI on. Use the Game-Select-button to choose the desired game.

Then push the Reset-button.

Hold the control in a way that the red button is pointing towards the upper left on the screen.



## Four different games

Game 1: 5000 seconds for one player

Game 2: 5000 seconds for two players

Game 3: 3000 seconds for one player

Game 4: 3000 seconds for two players

1. Alien is a being from a different planet. He must find the four pieces of his space-ship, bring them to the repair center, put them together in the correct sequence in order to be able to return home. Push the red button, the search begins.
2. The parts of the space-ship can be hidden in eight different depots. But the depots might also be the hide-outs for the evil chasers. Then Alien must escape immediately.
3. In the center of the labyrinth is the energy center where Alien may get new power. If the display indicates nine energy bullets, further power intake is useless. With each energy bullet Alien can temporarily stop the evil chasers. (Push the red button!)
4. Alien may not enter the areas of electrical gravity. There he becomes temporarily paralyzed.
5. When Alien finds a part of his space-ship in one of the depots, he turns blue with joy. He brings the part to the repair center (white point) in one of the screen corners. After reaching the repair centre, you must press the red function button.
6. If it is not the right part he must take it back to where he found it. Only when he has found the right depot, will his color turn to normal.
7. This is what the parts of the space-ship look like:



8. If Alien is caught by the evil chasers he must start from the beginning. He has a total of four chances to rebuild his space-ship.

Les jeux de société ITT Family Games sont conçus pour les ordinateurs domestiques ATARI® 2600.

Branchez votre ATARI en suivant les instructions.

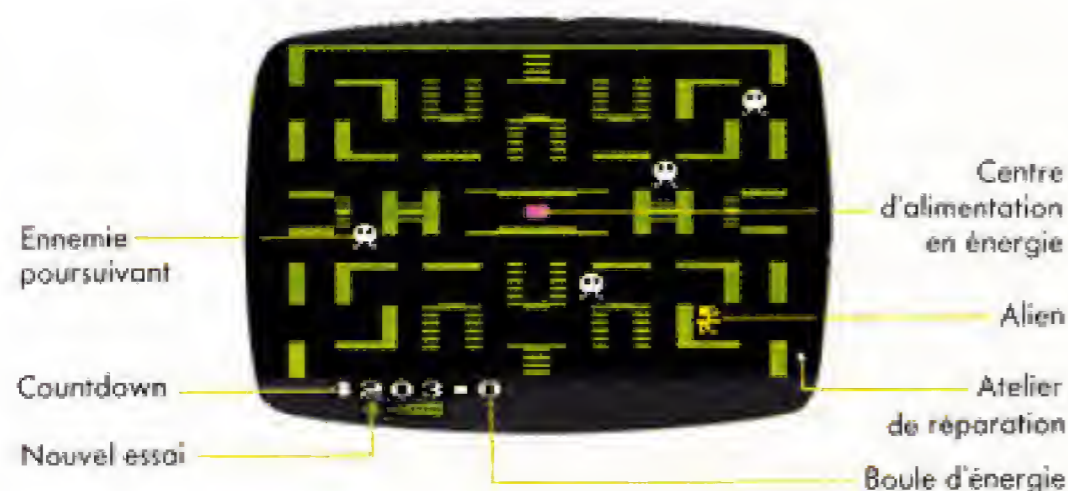
Vérifiez surtout que toutes les fiches soient bien enfoncées dans les prises.

Après avoir introduit la cassette, mettez l'ATARI en position ON.

Enclenchez le jeu désiré, en appuyant sur la touche de sélection Game Select.

Appuyez ensuite sur la touche Reset.

Tenez le dispositif de commande de manière à ce que le bouton rouge soit dirigé vers l'angle supérieur gauche de l'écran.



## Quatre jeux différents

Jeu n° 1: 5000 sec. pour un joueur

Jeu n° 2: 5000 sec. pour deux joueurs

Jeu n° 3: 3000 sec. pour un joueur

Jeu n° 4: 3000 sec. pour deux joueurs

1. Alien, un être venant d'une autre planète, est chargé de trouver les quatre parties de sa fusée, de les porter à l'atelier de réparation et de les monter dans le bon ordre afin de pouvoir rentrer chez lui. Appuie sur le bouton rouge, l'aventure commence!

2. Les parties de la fusée peuvent se trouver dans huit dépôts différents. Les ennemis d'Alien, qui le poursuivent, peuvent tout aussi bien l'attendre dans les dépôts. Il faut alors qu'Alien se sauve immédiatement.

3. Alien peut reprendre des forces au milieu du labyrinthe du centre d'alimentation en énergie. Si l'affiche montre neuf boules d'énergie, ce n'est pas la peine de continuer. Alien peut stopper pendant un court instant la poursuite de ses ennemis, à l'aide de chacune des boules d'énergie (appuyer sur le bouton rouge!).

4. Alien ne doit pas pénétrer dans les zones de pesanteur électrique, sinon il est provisoirement paralysé.

5. Lorsqu'Alien trouve une partie de sa fusée dans un dépôt, il en devient «bleu» de joie. Il apporte la pièce dans l'atelier de réparation (point blanc), dans l'un des coins de l'écran. Arrivé au centre de réparation, tu dois appuyer sur la touche de commande rouge.

6. Si ce n'est pas la bonne pièce, il doit la ramener là où il l'a trouvée. Il ne reprend sa couleur normale que lorsqu'il a retrouvé le bon dépôt.

7. Les pièces de la fusée se présentent comme suit:



8. Si Alien est fait prisonnier par ses ennemis, il doit repartir à zéro. Il dispose en tout de quatre essais pour monter sa fusée.

ITT Family Games sono previsti per l'uso nel sistema 2600 ATARI® Video Computer.

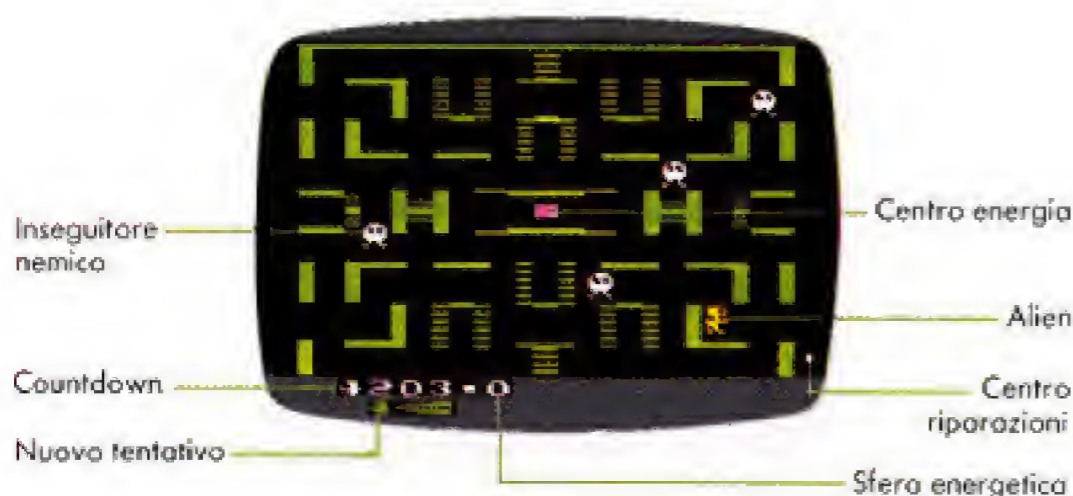
Collegli il Suo ATARI come prescritto.

Controlli soprattutto se siano inseriti tutti i cavi.

Dopo l'inserimento della cassetta fissi il Suo ATARI all'ON. Con il tasto Game Select scelga il gioco preferito.

Poi prema il tasto Reset.

Tenga il dispositivo di controllo in modo che il bottone rosso sia indirizzato in alto sullo schermo verso sinistra.



## Quattro giochi diversi

Gioco 1: 5000 sec. per un giocatore

Gioco 2: 5000 sec. per due giocatori

Gioco 3: 3000 sec. per un giocatore

Gioco 4: 3000 sec. per due giocatori

1. Alien, un essere di un'altra stella, ha la funzione trovare le quattro parti del suo missile, di portarle al centro riparazioni e montarle nella sequenza giusta in modo da poter ritornare a casa. Premi bottone rosso e comincia a cercare.
2. I pezzi del missile si possono trovare nascosti in depositi diversi. Precisamente lo stesso può essere per gli inseguitori nemici di Alien. Anche essi potrebbero trovarsi nei depositi. In questo caso Alien deve ecappare al più presto.
3. Alien si può rifornire di nuova energia nel mezzo del labirinto del centro energetico. Se il segnale indica nove sfere energetiche cessa il rifornimento. Alien può fermare per un pò di tempo gli inseguitori nemici per mezzo di ognuna delle sfere energetiche. (Premere il bottone rosso!)
4. Alien deve tenersi lontano dai campi della forza di gravitazione elettrica, perché li viene paralizzato temporaneamente.
5. Quando Alien trova un pezzo del suo missile in un deposito si avvia in blu per la gioia. Esso porta il pezzo trovato al centro riparazioni (punto bianco) in un angolo del teleschermo. Dopo raggiunto il centro di riparazione devi schiacciare il tasto di funzione rosso.
6. Nel caso non sia il pezzo giusto esso lo deve riportare nel luogo dov'elo ha trovato. E solo quando avrà trovato il deposito giusto riavrà il suo colore normale.
7. I pezzi del missile appaiono così:



8. Quando Alien viene catturato dagli inseguitori nemici deve ricominciare daccapo. Esso ha in tutto quattro possibilità di montare la sua nave spaziale.

ITT Family Games están previstos para ser utilizados en el ATARI® Video Computer System 2600.

Conecten su ATARI de acuerdo con las instrucciones.

Compruebe sobre todo, si todas las conexiones de cable están firmemente enchufadas.

Después de introducir la cassette ponga el ATARI en ON.

Programa el juego deseado con la tecla „Game select“.

Entonces apriete la tecla-Reset.

Sujete el tablero de mandos de tal manera, que el botón rojo esté dirigido a la parte superior izquierda de la pantalla.



## Cuatro juegos diferentes

Juego 1: 5000 seg. para un jugador

Juego 2: 5000 seg. para dos jugadores

Juego 3: 3000 seg. para un jugador

Juego 4: 3000 seg. para dos jugadores

1. Alien, un ser de otro astro, tiene la misión de encontrar las cuatro partes de su cohete, llevarles al centro de reparaciones y montarlas en el correcto orden de sucesión, para poder volver a casa. Aprieta el botón rojo, la búsqueda comienza.
2. Las partes de su cohete pueden estar metidas en ocho depósitos diferentes. Pero también pueden estar ocultos los perseguidores enemigos de Alien en los depósitos. Entonces Alien tiene que huir inmediatamente.
3. Alien puede proveerse de nueva fuerza en el centro de energía en medio del laberinto. Caso de que el registrador indique nueve balas de energía es inútil una nueva carga. Con cada bala de energía Alien puede parar a los perseguidores enemigos por un corto espacio de tiempo. (¡Aprieta botón rojo!).
4. Alien no debe meterse en los campos de fuerza de gravedad eléctrica. Allí se encuentra momentáneamente paralizado.
5. Si Alien encuentra en un depósito una parte de su cohete se pone azul de contento. Lleva la parte encontrada al centro de reparaciones (punto blanco) en una de las esquinas de la pantalla. Una vez alcanzado el centro de reparación, debes pulsar la tecla roja de funcionamiento.
6. Si no es la parte correcta, tiene que volverla al sitio de donde el ha traído. Solamente al volver a encontrar el depósito correcto vuelve a tomar su color normal.
7. Las partes del cohete son así:



8. Si Alien es atrapado por los perseguidores enemigos tiene que volver a empezar desde el principio. En total tiene cuatro oportunidades para montar su nave espacial.

ITT Family Games zijn voor het gebruik in het ATARI® Video Computer System 2600 bestemd.

Sluit U Uw ATARI volgens de voorschriften aan.

Controleert U vooral of alle kabelverbindingen goed vast zitten.

Na het inleggen van de cassette zet U Uw ATARI op On. Met de toets Game Select kiest U het gewenste spel.

Dan drukt U op de toets Reset.

Houdt U het bedieningsapparaat zo, dat de rode knop naar links boven op het beeldscherm is gericht.



## **vier verschillende spelen**

spel 1: 5000 sec. voor een speler

spel 2: 5000 sec. voor twee spelers

spel 3: 3000 sec. voor een speler

spel 4: 3000 sec. voor twee spelers

1. Alien, een wezen van een andere planeet, heeft de opdracht de vier delen van zijn raket te vinden, in het reparatiecentrum te dragen en in de juiste volgorde in elkaar te zetten, om naar huis te kunnen terugkeren.. Druk op de rode knop, het zoeken begint.

2. In acht verschillende depots kunnen de delen van de raket zich bevinden. Even goed kunnen de vijandelijke vervolgers van Alien zich in de depots bevinden. Dan moet Alien meteen vluchten

3. Alien kan in het midden van het labirint in het energiecentrum nieuwe kracht opdoen. Wanneer negen energiekogels worden getoond, is verdere opname zinloos. Met iedere energiekogel kan Alien vijandelijke vervolgers voor korte tijd tegen houden. (Rode knop drukken!)

4. Alien mag zich niet in de velden van de elektrische zwaartekracht begeven. Daar is hij tijdelijk verlamd.

5. Wanneer Alien in een depot een deel van zijn raket vindt, loopt hij van vreugde blauw aan. Hij brengt het gevonden deel in het reparatiecentrum (witte punt) in een hoek van het beeldscherm. Nadat het reparatiecentrum bereikt is, moet je op de rode funktietoets drukken.

6. Wanneer het niet juiste deel is, dan moet hij het daar naar toe terugbrengen, waar hij het vandaan heeft gehaald. Pas wanneer hij het juiste depot teruggevonden heeft, krijgt hij zijn normale kleur terug.

7. Zo zien de delen van de raket er uit:



8. Wanneer Alien door vijandelijke vervolgers wordt gevangen, dan moet hij opnieuw beginnen. In totaal heeft hij vier kansen zijn ruimteschip in elkaar te zetten.